

PROGRAMMA NAZIONALE CULTURA (FESR) 2021-2027

AUDIOVISIVO

**Webinar di accompagnamento alle Linee d'Indirizzo
per l'attuazione dell'Azione 1.3.1 "Promuovere la nascita, la crescita
e il posizionamento competitivo delle imprese nei settori culturali e creativi"**

Regioni interessate: Basilicata, Calabria, Campania, Molise, Puglia, Sardegna e Sicilia



Il comparto dell'AUDIOVISIVO

In questo comparto sono inclusi

film/cinema, televisione, videogiochi, software - multimedia e radio

Se alcuni sotto settori di questo comparto mostrano una situazione di crisi (**cinema**) o staticità del mercato, in particolare della domanda o della partecipazione del pubblico (**televisione**), il settore che risulta più in salute e in continua crescita è quello dei **video giochi** (l'Italia è tra i primi 5 mercati europei)

La **rivoluzione del digitale** in questo comparto è forse più evidente che negli altri comparti culturali e creativi e l'Intelligenza Artificiale (AI) sta diventando un partner creativo essenziale in particolare per il **cinema**

La **radio**, mezzo ibrido e omni-canale, rappresenta un importante protagonista del *“nuovo ecosistema digitale”* (o *“ecosistema audio-suono”*)



imprese e addetti

- presenza, in termini di unità locali ed addetti piccola, ma significativa
- è presente un saldo presidio di imprese lungo tutta la filiera
- il comparto è caratterizzato dalla presenza di **tante piccole imprese**, con una dimensione media bassa
- l'impatto prodotto dal **Covid -19** nel Mezzogiorno non è stato ancora colmato
- il sub-settore **software** è molto dinamico e in crescita anche nelle dimensioni aziendali



I fabbisogni del comparto AUDIOVISIVO

Questi territori necessitano di rendere più **competitivi** e più **contendibili** i due ambiti della creazione artistica e della produzione. L'audiovisivo dovrebbe puntare soprattutto alla **crescita aziendale delle imprese** di produzione, che non godono di grandi economie di scala

La crescita può avvenire in due modalità:

- a) assorbendo la distribuzione digitale o fisica e una parte dei servizi della filiera
- b) aumentando la capacità di portare a termine più produzioni e di più grande dimensione

Gli aspetti legati al **digitale** sono essenziali per assicurare tutte le strategie di ampliamento dei prodotti e dei mercati in ogni ambito del comparto: cinema, televisione, radio, videogames, software e multimedia

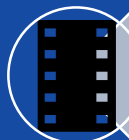
Per gli **esercenti cinematografici** serve ostacolare e invertire la **tendenza decrescente del pubblico**, migliorando ulteriormente la qualità delle sale, l'esperienza del pubblico e ampliando il range dei servizi connessi

Creare le condizioni per la **nascita di nuove imprese** nel settore dell'audiovisivo



I fabbisogni del comparto AUDIOVISIVO

A livello di **singola impresa** vi è la necessità di superare:



dimensione insufficiente in termini di **fatturati**, valore aggiunto e occupazione



fragilità finanziaria



organizzazioni con **poche competenze** e scarsa distribuzione di ruoli e funzioni



ricorso eccessivo all'**esternalizzazione**, anche per superare il forte *turn-over* nelle imprese, indotto da: alternarsi delle produzioni, continua differenziazione del prodotto e necessità di ridurre il costo del lavoro



dimensione troppo locale dei mercati di sbocco



I fabbisogni del comparto AUDIOVISIVO

la scarsa propensione all'**internazionalizzazione**

la grande difficoltà in cui si trova l'**esercizio cinematografico**

la limitata **accessibilità ai dati** micro digitali dei fruitori delle opere prodotte

le piccole e medie imprese del settore incontrano difficoltà nell'accesso a **fondi adeguati** e difficoltà a partecipare a bandi per l'accesso ai finanziamenti e a **incentivi fiscali**

Esigenza di **capacitare**, quanto più possibile le imprese del settore, per sostenere la loro crescita attraverso soprattutto l'acquisizione di **competenze**, in particolare **tecniche** e **manageriali**



priorità del comparto relative all'Azione 1.3.1 del Programma Nazionale Cultura

L'Azione in oggetto individua **tre** ambiti d'intervento:

A) Progetti di investimento quali **acquisizione di mezzi di produzione e insediamento di nuove attività** che favoriscano l'integrazione di filiera nell'ambito dei settori culturali e creativi interessati:

Per l'**impresa singola**:

- potenziamento dei **profili di investimento** per spazi, processi produttivi, innovazione tecnologica, logistica, predisposizione di depositi, ecc.
- miglioramento o introduzione di **sistemi digitali** per la gestione del processo produttivo
- adeguamento delle **sale cinematografiche** con impianti, attrezzature e tecnologie digitali che migliorino l'esperienza del pubblico e l'ampliamento dei servizi connessi
- supporto e **finanziamenti** diretti a modelli di produzione e di diffusione di contenuti legati a videogiochi, audiovisivo, TV & radio, ecc., con particolare attenzione al formato *live* e all'interazione con il pubblico
- sostegno alla **creazione d'impresa**



priorità del comparto relative all'Azione 1.3.1
del Programma Nazionale Cultura

Per la **filiera**, oltre ai precedenti, possono essere:

investimenti in **sistemi digitali** per la gestione
del processo produttivo

investimenti in **sistemi digitali** per il controllo e
la gestione del *copyright*

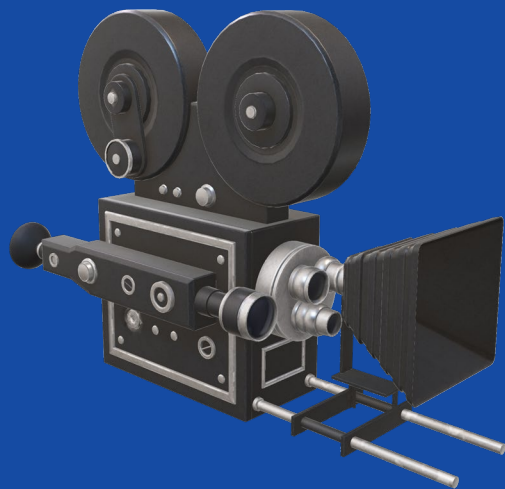


priorità del comparto relative all'Azione 1.3.1 del Programma Nazionale Cultura

B) Progetti di **sviluppo di nuovi processi e servizi** da parte di imprese culturali e creative che colleghino conoscenza del territorio e produzione culturale:

Per la **singola impresa e/o gruppo di operatori** riuniti in filiera:

- supporto all'**internazionalizzazione**, attraverso l'organizzazione di azioni di marketing
- progettazione e realizzazione di servizi di **marketing** per l'*engagement* del pubblico, lo sviluppo di nuovi prodotti/servizi, la ricerca di nuovi mercati
- progetti di **ascolto/analisi dei big data** di settore per indirizzare i progetti di sviluppo produttivo su temi di interesse dei target di mercato
- progettazione e realizzazione di **software** per piattaforme, applicazioni e programmi informatici per la distribuzione dei prodotti
- progettazione e realizzazione della **logistica**
- rafforzamento dei **collegamenti** tra / con le imprese del territorio



priorità del comparto relative all'Azione 1.3.1 del Programma Nazionale Cultura

C) Progetti di **innovazione organizzativa** delle imprese promotrici, in grado di promuovere il lavoro di qualità, anche per attrarre e trattenere sul territorio capitale umano già formato:

interventi di
capacity building

integrazione di
**competenze di
management
dell'innovazione
sociale** utili alla
creazione e gestione
di progetti e
network a vocazione
territoriale trans-
settoriale

per le start-up,
**servizi di
accompagnamento**
alla
implementazione
del progetto di
impresa e al suo
sviluppo

supporti specialistici
tematici di
capacitazione

supporto
all'**integrazione con
le università** ed i
centri di ricerca per
favorire lo sviluppo e
l'adozione di
soluzioni innovative

Per gli approfondimenti sul comparto e sull'Azione 1.3.1. si rimanda alle **Linee d'Indirizzo**, consultabili e scaricabili al seguente link:

<https://pncultura2127.cultura.gov.it/approvate-le-linee-di-indirizzo-dellazione-1-3-1-del-pn-cultura-2021-2027/>

Per gli approfondimenti sul Programma:

<https://pncultura2127.cultura.gov.it/programma/>

